Komplett in Deutsch

# DAS RÄTSEL DES MASTER LU™



Ripley's® Believe It or Not!®

SANCTUARY WOODS®





# EINLEITUNG

DAS RÄTSEL DES MASTER LU ist ein Abenteuerspiel, bei dem Sie in die Rolle von Robert Ripley, dem berühmten Weltreisenden und Kuriositätensammler, schlüpfen. Sie begleiten ihn bei seinen Versuchen, das uralte Geheimnis um das Grab des Ersten Kaisers von China, Chin Shih Huang-di, zu enträtseln.

Die Installationsanleitung befindet sich auf der nächsten Seite dieses Handbuches. Im darauffolgenden Kapitel finden Sie eine detaillierte Erklärung der Spieloberfläche und der Optionen. Hier geben wir Ihnen nur einige allgemeine Tips, damit Sie einen Überblick über "MASTER LU" erhalten.

Ein Abenteuerspiel ist größtenteils eine Herausforderung an den Verstand, weniger an das Reaktionsvermögen. Sie können nicht "verlieren", lediglich das Spiel nicht beenden. Manchmal hat es den Anschein, als gäbe es für Sie kein Weiterkommen, aber glauben Sie uns: Es gibt immer einen Weg, der Sie vorwärts bringt. "DAS RÄTSEL DES MASTER LU" wird Sie einige Tage beschäftigen. Ein durchschnittlicher Spieler braucht schätzungsweise 50 Stunden, um das Rätsel zu lösen.

Sie werden sechs Orte auf der Welt besuchen. Sobald Ripley mit dem Priester in der Halle der Klassiker und Baron von Seltsam gesprochen hat, können die meisten Orte erforscht werden. Um Ihre Reise zu planen, sprechen Sie mit den Posh-Express-Bürobeamten. Sollte Ihnen etwas auf Ihrer Entdeckungsreise entgangen sein, haben Sie jederzeit die Möglichkeit, an einen Ort zurückzukehren. Sprechen Sie mit jedem, der Ihnen begegnet, und erwerben Sie möglichst viele Kenntnisse. Wenn Sie an irgendeinem Punkt steckenbleiben, versuchen Sie es mit einer Reise, um Ihren Wissenshorizont zu erweitern. Wer weiß? Sie könnten auf etwas stoßen, das Ihnen weiterhilft!

Ripley muß nicht nur das Rätsel um das kaiserliche Grab lösen, sondern auch seine Geschäfte weiterführen. Er hat vor kurzem ein Kuriositäten-Museum - das Odditorium - eröffnet, das noch nicht besonders gut läuft. Darum ist er auf der Suche nach weiteren Ausstellungsstücken. Einige Gegenstände, die Sie finden, können Sie ohne weiteres mitnehmen, andere müssen Sie im Tauschhandel erwerben. Ihre Neuerwerbungen können Sie von jedem Posh-Express-Büro aus zum Odditorium schicken oder selbst dorthin bringen. Sollten Sie etwas ausgestellt haben, das sich später als zweckdienlich für Ihre Reise erweist, können Sie es wieder aus dem Odditorium herausholen.

Vernachlässigen Sie Ihre Kuriositätensuche nicht, sonst ist Ripleys Geschäftspartner, Feng Li, nicht imstande, die Geschäftsrechnungen zu bezahlen. Dann könnte bei Ihrer Rückkehr nach New York eine unangenehme Überraschung auf Sie warten!



# INSTALLATION & SETUP

Im Folgenden wird das Installations- und Setup-Verfahren für die PC-Version des Spiels "Das Rätsel des Master Lu" beschrieben. Die Installationshinweise für die Macintosh-Version entnehmen Sie bitte der beiliegenden Informationskarte. Um das Spiel optimal spielen zu können, empfehlen wir Ihnen, die entsprechend Ihres Festplattenspeichers größtmögliche Installationsart zu wählen.

## AUTOMATISCHE INSTALLATION

1. Sollten Sie ein externes CD-ROM-Laufwerk besitzen, schalten Sie dieses zunächst ein.
2. Schalten Sie Ihren Computer ein und lassen Sie das Betriebssystem vollständig hochfahren.
3. Legen Sie die CD-ROM "Das Rätsel des Master Lu" in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
4. Geben Sie den DOS-Befehl D: (bzw. den Ihrem CD<Keines>-ROM-Laufwerk entsprechenden Buchstaben) ein. Drücken Sie [ENTER].
5. Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie [ENTER].
6. Sobald die entsprechende Anzeige erscheint, wählen Sie die AUTOMATISCHE Installation des Installationsmenüs. Klicken Sie auf OK.

***Hinweis: Die AUTOMATISCHE INSTALLATION wird Ihre Festplatte auf 50 MB freien Speicherplatz untersuchen. Ist er vorhanden, führt das Programm automatisch eine MITTLERE Installation durch, die 34 MB freien Speicherplatz erfordert. Ist nicht genug Platz auf der Festplatte vorhanden, wird automatisch die MINIMAL-Installation, die 5 MB freien Speicherplatz erfordert, durchgeführt. Um eine MAXIMAL-Installation durchzuführen (620 MB freier Speicherplatz), lesen Sie bitte auf der nächsten Seite den Abschnitt über die MANUELLE (benutzerdefinierte) Installation.***
***Hinweis: Bei einer MINIMAL-Installation wird das Programm langsamer laufen, da die Daten regelmäßig von der CD-ROM "Das Rätsel des Master Lu" abgelesen werden müssen.***

## README-DATEI

Während der Installation öffnet das Programm für Sie die Readme-Datei. Diese Datei enthält wertvolle Informationen. (Wir empfehlen Ihnen daher, sie gründlich zu lesen.)

## MANUELLE INSTALLATION

Befolgen Sie die Schritte 1 bis 5 der AUTOMATISCHEN INSTALLATION:

1. Wählen Sie im Installationsmenü die MANUELLE Installation. Klicken Sie auf OK.
2. Wählen Sie das Laufwerk, in dem Sie das Spiel installieren wollen. Klicken Sie auf AUSWAHL neben dem Laufwerksanzeigefeld, um in das folgende Menü zur Laufwerkauswahl zu gelangen. Neben einer Auswahlliste finden Sie hier den in jedem Laufwerk frei verfügbaren Speicher. Klicken Sie den Buchstaben des gewünschten Ziellaufwerks an, anschließend klicken Sie OK. (Klicken Sie auch bei den weiter unten aufgeführten, anderen Installationsmöglichkeiten jeweils auf AUSWAHL bzw. OK.)
3. Wählen Sie die Installationsgröße aus. Sie können zwischen MINIMAL (5 MB freier Speicherplatz erforderlich), MITTLERE (34 MB freier Speicherplatz erforderlich) und MAXIMAL (620 MB freier Speicherplatz erforderlich) wählen.
4. Als nächstes wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installieren wollen. Klicken Sie AUSWAHL neben der Laufwerksanzeige an, und wählen Sie das von Ihnen gewünschte Laufwerk aus.
5. Klicken Sie im MANUELLEN Installationsmenü auf OK.

***Hinweis: In jedem Schritt der MANUELLEN INSTALLATION befindet sich eine Hilfefunktion.***

## INSTALLATION UNTER WINDOWS 95

Um "Das Rätsel des Master Lu" zu installieren, fahren Sie Ihren Rechner erneut hoch und drücken Sie dabei die F8-Taste. Wählen Sie dann "Vorherige MS-DOS-Version" aus dem Start-Menü. Oder starten Sie Windows '95 wie gewohnt, dann wählen Sie BEENDEN im Start-Menü. Im BEENDEN-Menü wählen Sie "Computer im MS-DOS Modus starten". Wenn Sie am "C:"-Prompt angelangt sind, befolgen Sie die zuvor beschriebenen Installationsanweisungen.

## EINSTELLUNGEN

Zum Schluß der Installation werden Sie darum gebeten, Ihre Soundkarte(n) zu konfigurieren. "Das Rätsel des Master Lu" unterstützt verschiedene Soundkarten und Add-Ons für Musik und Digitalsound.

1. Wählen Sie Ihre Musik-Soundkarte aus, indem Sie auf AUSWAHL neben der Musik-Soundkarten-Anzeige klicken. Im jetzt geöffneten Musik-Soundkartenmenü wählen Sie Ihre Musik-Soundkarte oder eine Karte, die Ihre unterstützt, aus. Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie auf OK. (Klicken Sie auch bei den anderen, weiter unten aufgeführten Installationsmöglichkeiten jeweils auf AUSWAHL oder OK.)
2. Wählen Sie Ihre Soundkarte bzw. eine Karte, die Ihre unterstützt. (Sollten Sie nur eine Karte besitzen, wählen Sie diese sowohl für Musik als auch Digitalsound aus.)
3. Klicken Sie auf EINSTELLUNGEN SUCHEN.
4. Das Programm wird nun die Einstellungen für Ihre Karte(n) automatisch auswählen. Nach Beendigung klicken Sie auf OK. Sollte das Programm Ihre Karteneinstellungen nicht automatisch erkennen, müssen Sie diese manuell eingeben.

***Hinweis: Sollten Sie nicht genau wissen, welche Soundkarte Sie besitzen, lesen Sie das Handbuch, das zu Ihrer Soundkarte mitgeliefert wurde.***
***Sollten Sie sich für die MINIMAL- oder MITTLERE Installation entschieden haben, stellen Sie sicher, daß die Einstellungen für das CD-ROM-Laufwerk richtig sind.***

## UM SOFORT ZU SPIELEN

1.. Geben Sie MASTERLU ein.

2. Drücken Sie [ENTER]. *Viel Spaß!*

## UM SPÄTER ZU SPIELEN

1. Gehen Sie auf das Laufwerk, auf dem sich "DAS RÄTSEL DES MASTER LU" befindet.

2. Bei der Eingabeaufforderung geben Sie entweder CD\GAME\RIDDLE, CD\GAMES\RIDDLE oder CD\RIDDLE ein. (Während der Installation sucht das Programm ein \GAME- oder \GAMES-Verzeichnis, in dem das \RIDDLE-Programm installiert wird. Wenn kein \GAME- oder \GAMES-Verzeichnis vorliegt, befindet sich "DAS RÄTSEL DES MASTER LU" unter C:\RIDDLE.

3. Geben Sie MASTERLU ein und drücken Sie [ENTER]. *Viel Spaß!*

## ERLÄUTERUNG DER TASTENBELEGUNG (QUICK KEYS)

| TASTE | FUNKTION |
|---|---|
| Leertaste/rechte Maustaste/“F“-Taste | Läßt Ripley über den Bildschirm “springen“ (erst den Zielort anklicken) |
| “T“- oder “A“-Taste | Verwandelt den Cursor in das “NEHMEN“-Symbol |
| “U“- oder “S“-Taste | Verwandelt den Cursor in das “BENUTZEN“-Symbol |
| “L“- oder “D“-Taste | Verwandelt den Cursor in das “BETRACHTEN“-Symbol |
| ESC | Zeigt in der Spieloberfläche das Spielmenü an; Wechselt vom Spielmenü zur Spieloberfläche; Wechselt vom Optionsmenü zum Spielmenü; Macht den Speicherbefehl im Dialogfeld “Spiel sichern“ rückgängig; Macht den Ladebefehl im Dialogfeld “Spiel laden“ rückgängig. |
| ENTER | Wechselt vom Spielmenü zur Spieloberfläche; Wechselt vom Optionsmenü zum Spielmenü; Speichert im Dialogfeld “Spiel sichern“ (falls Sie eine Spalte angeklickt haben); Lädt Spiel im Dialogfeld “Spiel laden“ (falls Sie eine aktive Spalte angeklickt haben). |
| ALT-Q, ALT-X, STRG-Q oder STRG-X | Rückkehr zu DOS |
| F2-Taste | Zeigt Dialogfeld “Spiel sichern“ an |
| F3-Taste | Zeigt Dialogfeld “Spiel laden“ an |



# SPIELANLEITUNG

Alle Aktionen in "DAS RÄTSEL DES MASTER LU" können mit der Maus ausgeführt werden. "Klicken" bedeutet in den nächsten Abschnitten immer das Drücken der linken Maustaste.

## BEWEGUNG

Um Ripley über den Bildschirm zu bewegen, klicken Sie die Stelle an, zu der er gehen soll. Um ein neues Bild zu betreten, bewegen Sie die Maus, bis der Cursor sich in einen Zeigefinger verwandelt. Anschließend klicken Sie. Um an Leitern oder anderen Klettergegenständen hinaufzuklettern, klicken Sie erst das "BENUTZEN"-Symbol an (siehe unten). Dann klicken Sie auf den Gegenstand, an dem Ripley hinaufklettern soll.

Häufig können Sie Zeit sparen, indem Sie Ripley über den Bildschirm "springen" lassen. Dafür klicken Sie Ripleys Zielbestimmung an, dann drücken Sie die LEERTASTE, die rechte Maustaste oder die "F"-Taste. Möglicherweise müssen Sie diesen Vorgang bei größeren Bildschirmen einige Male wiederholen. Diese Methode kann nicht dafür verwendet werden, Hindernisse zu überwinden. Sie überspringen damit nur einige Animationen.

## HANDLUNGEN

In der unteren linken Ecke des Bildschirms sehen Sie vier Symbole. Die ersten drei funktionieren jeweils auf dieselbe Art und Weise. Achten Sie darauf, daß beim Herumführen des Cursors oberhalb der Symbole kurze Textbeschreibungen verschiedener Gegenstände und Features angezeigt werden.







**Hier klicken, wenn Sie einen Gegenstand NEHMEN wollen.**



**Hier klicken, wenn Sie einen Gegenstand BENUTZEN wollen.**



**Hier klicken, wenn Sie einen Gegenstand BETRACHTEN wollen.**



**Hier klicken, wenn Sie Ihr Inventar öffnen oder schließen wollen.**



**Hier klicken, wenn Sie das Spielmenü öffnen wollen.**

Soll Ripley etwas NEHMEN, klicken Sie das Symbol mit der nach unten weisenden Hand an. Der Cursor verwandelt sich in das Symbol. Nun klicken Sie den Gegenstand an, den Ripley aufnehmen soll. Wenn es ihm möglich ist, den Gegenstand an sich zu nehmen, wird er es tun. Der Bildschirm wird jetzt eine Großaufnahme des Gegenstands zeigen. Wenn Sie sich daran sattgesehen haben, klicken Sie an irgendeine Stelle Ihres Bildschirms, und der Gegenstand wird in Ihr Inventar aufgenommen. Sollte Ripley den Gegenstand nicht an sich nehmen können, weil er z.B. zu schwer oder festgenagelt ist, wird er Ihnen sagen, warum er Ihrer Anweisung nicht folgen kann. (Sie können auch die "T"- oder "A"-Taste verwenden, um den Cursor in ein "NEHMEN"-Symbol zu verwandeln.)

Das zweite Symbol zeigt eine Hand, die nach oben weist. Klicken Sie diese an, wenn Ripley einen Gegenstand BENUTZEN soll. Dieses Symbol sorgt dafür, daß Ripley beispielsweise Türen oder Schubladen ÖFFNEN oder SCHLIESSEN kann. Er kann damit auch Gegenstände, die sich auf dem aktuellen Bildschirm befinden, BEWEGEN und Geräte BEDIENEN. Generell erlaubt dieses Symbol Ripley, jeden leblosen Gegenstand auf dem Bildschirm in irgendeiner Weise zu beeinflussen. Sie brauchen nur mit dem Symbol auf den Gegenstand zu klicken, und Ripley erledigt den Rest. Wenn er Ihren Befehl aus irgendeinem Grund nicht ausführen kann, wird er Ihnen erklären, warum. (Sie können auch die "U"- oder "S"-Taste verwenden, um den Cursor in das "BENUTZEN"-Symbol zu verwandeln.)

Wenn Sie einen Gegenstand, der sich in Ihrem INVENTAR befindet, BENUTZEN wollen, klicken Sie ihn an. Der Cursor verwandelt sich nun in diesen Gegenstand. Klicken Sie einen anderen in der Spielszene oder im Inventar befindlichen Gegenstand mit ihm an. Ripley wird begreifen, was Sie vorhaben, und die entsprechende Handlung ausführen.

Wenn Sie einen ON-SCREEN-Gegenstand (der sich also auf dem aktiven Bildschirm befindet) gemeinsam mit etwas anderem auf dem Bildschirm BENUTZEN wollen (einem Gegenstand aus Ihrem Inventar oder im Hintergrund), klicken Sie das "BENUTZEN"-Symbol an. Anschließend klicken Sie den Gegenstand an, den Sie benutzen möchten. Der Cursor wird sich in diesen Gegenstand verwandeln. Klicken Sie den zweiten Gegenstand (aus Ihrem Inventar oder im Hintergrund) an, und Ripley wird aktiv. Wenn er die von Ihnen gewünschte Handlung nicht ausführen kann, wird er Ihnen erklären, warum.

Wenn Ripley etwas BETRACHTEN soll, klicken Sie das Lupensymbol an. Der Cursor verwandelt sich in eine Lupe. Jetzt klicken Sie die Stelle oder den Gegenstand an, den Ripley sich genauer anschauen soll. Er wird Ihnen erzählen, was er sieht. Sollte Ripley nichts davon zu berichten wissen, wird er seine Umgebung im allgemeinen beschreiben. (Sie können auch die "L"- oder "D"-Taste verwenden, um den Cursor in das BETRACHTEN-Symbol zu verwandeln.)

Das vierte Symbol zeigt Ripleys verblüffenden Schrankkoffer, ein für seine Reisen überaus wichtiges Gepäckstück. Dies ist das INVENTAR, der Aufbewahrungsort für die Gegenstände, die Ripley im Laufe des Spiels an sich nimmt. Sie können unglaubliche Mengen an großen oder kleinen Gegenständen in diesem Schrankkoffer verstauen, Ripleys Geschwindigkeit wird dadurch nicht beeinträchtigt. Kaum zu glauben, aber wahr! Sollten Sie mehr Gegenstände gesammelt haben, als Sie auf einen Blick überschauen können, erscheint ein Rollbalken. Klicken Sie die Pfeile am Rollbalken an, um Ihre Sammlung von Gegenständen zu durchstöbern. Wenn Sie den Schrankkoffer anklicken, wird er sich öffnen und seinen Inhalt zeigen. Bei wiederholten Anklicken wird er seinen Inhalt wieder verbergen.

Ripley ist jederzeit zu einem Abenteuer bereit. In seinem Schrankkoffer finden Sie Taschengeld (US-Dollar), das sich in jedem Posh-Express-Büro in die örtliche Währung wechseln läßt. Der zweite Gegenstand in Ripleys Schrankkoffer ist ein Foto aus dem 1. Weltkrieg, ein nostalgisches Andenken, das ihn überallhin begleitet. Ripleys Tagebuch ist ein weiterer Reisegenosse (siehe Abschnitt *Ripleys Tagebuch* für weitere Einzelheiten).

Der Cursor verändert sich gemäß der Gegenstände, mit denen er in Kontakt kommt. Beispielsweise erscheint ein Zeigefinger bei einer Tür oder einem anderen Ausgang, eine Lupe wird angezeigt, wenn Sie Interesse haben könnten, etwas genauer zu BETRACHTEN, oder ein sprechender Mund erscheint bei Figuren, mit denen Sie möglicherweise SPRECHEN wollen. Um diese vorgegebenen Einstellungen kurzfristig zu verändern, können Sie ganz einfach eines der verschiedenen Symbole am unteren Bildrand anwählen.

Klicken Sie das Zeigefingersymbol rechts unten auf dem Bildschirm an, oder drücken Sie ESC, um das Spielmenü zu öffnen (siehe S. 11).

## GESPRÄCHE

Zu Ripleys (und Ihrem) Glück sprechen die meisten Hauptfiguren des Spiels deutsch. Einige aber nicht. Da Mei Chen jedoch Mandarin und Kantonesisch spricht, wird sie dolmetschen können.



Wenn Sie mit dem Sprechsymbol eine Figur anklicken, sind zwei Dinge möglich: Hat Ripley etwas zu sagen, dann tut er es. Fehlen ihm die Worte, können Sie ihm zu Hilfe kommen. Oben links auf dem Bildschirm wird ein Menü mit Dialoganfängen angezeigt. Wählen Sie eine Bemerkung oder Frage, die Sie interessiert, und Ripley wird sie an seinen Gesprächspartner weitergeben. Daraus wird sich ein kurzes Gespräch entspinnen, manchmal nur ein oder zwei Sätze, manchmal mehr. Danach erscheint entweder ein völlig neues Auswahlmenü, oder es werden einige Wahlmöglichkeiten des vorhergehenden Menüs erneut angezeigt. Das hängt ganz vom Gesprächsverlauf ab.

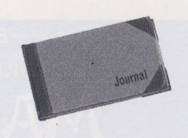
Einige Unterhaltungen werden Sie zusammen mit Ripley in ihrer Gesamtheit verfolgen müssen. Meist können Sie aber, sobald Sie mit jemandem nicht mehr sprechen wollen, eine höfliche Verabschiedung für Ripley wählen. Sie können andere Charaktere sofort noch einmal ansprechen, eine Weile warten, bevor Sie ein zweites Gespräch anfangen, oder sie vollständig ignorieren. Allerdings könnten viele Menschen Informationen besitzen, die Ihre Suche erleichtern. Es ist also ratsam, einem anderen Charakter gegenüber aufgeschlossen zu sein.

Sie können keine "falsche" Entscheidung treffen, die Ihren Spielfortschritt aufhalten würde. Ihre Vorgehensweise in einem Gespräch beeinflußt jedoch die Antworten Ihres Gegenübers. Sie können höflich sein oder beispielsweise einmal versuchen, jemanden aus Spaß zur Weißglut zu treiben - denken Sie aber an die möglichen Konsequenzen!

## RIPLEYS TAGEBUCH

Wenn Sie Anhaltspunkte für das Rätsel um Master Lu finden, wird Ripley diese in seinem Tagebuch notieren. Lesen Sie es regelmäßig, um Ihre Fortschritte zu verfolgen. Um ins Tagebuch zu schauen, verwenden Sie das BETRACHTEN-Symbol. Wenn Sie umblättern wollen, klicken Sie das Zeigefingersymbol rechts unten auf der Seite an. Sie können das Tagebuch schließen, indem Sie den Zeigefinger, der vom

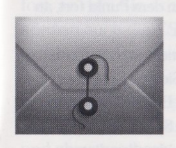
Tagebuch weg weist, anklicken (am Rande der Seite).




Sie können Ripley außerdem beauftragen, interessante Dinge zu zeichnen, indem Sie das Tagebuch auf Stellen oder Gegenstände im aktiven Bildschirm LEGEN. Ist die Stelle oder der Gegenstand eine Cartoon-Zeichnung à la Ripley's Believe It or Not! wert, wird unser Held sofort mit einer Skizze beginnen. Bei Ripleys nächstem New Yorker Aufenthalt werden Sie die neue Zeichnung im Cartoonraum ausgestellt finden.

## BRIEFE, NOTIZEN UND FUNKTELEGRAMME

Verwenden Sie das BETRACHTEN-Symbol, um Briefe oder Notizen in Ihrem Bestand noch einmal zu lesen. Klicken Sie einen Brief oder eine Notiz Ihrer Wahl an, und ein Pop-up erscheint, sobald Ripley mit dem Vorlesen beginnt. Klicken Sie außerhalb des Pop-ups (auf dem aktiven Bildschirm), um Ripleys Vortrag zu unterbrechen.



Ripley macht außerdem Aufzeichnungen der Meldungen, die er im Posh-Express-Büro erhält. Sie können sich diese anhören, indem Sie das BETRACHTEN-Symbol auf das Aufzeichnungen-Symbol im INVENTAR führen. Wählen Sie jenes Funktelegramm aus dem Bildschirmmenü, das Sie sich anhören möchten: Ripley wird es Ihnen vorlesen.

## POSH-EXPRESS-BÜROS

Egal, welchen Teil der Welt Ripley besucht: Immer wird sich eines der treuen Posh-Express-Büros in der Nähe befinden.

Von hier aus kann Ripley Funktelegramme senden und empfangen, Kuriositäten nach Hause schicken, US-Dollar gegen die örtliche Währung eintauschen und zu neuen Reisezielen aufbrechen. Die notwendigen Vorkehrungen treffen Sie, indem Sie mit dem freundlichen Posh-Express-Beamten hinter dem Schalter sprechen.

### Überfahrt buchen

Wählen Sie die Gesprächszeile: "Ich möchte eine Überfahrt buchen." Alle Orte, die Ripley zum jeweiligen Zeitpunkt im Spiel besuchen kann, werden oben links im Bild aufgeführt. Nachdem Sie mit den richtigen Personen gesprochen und die nötigen Dokumente erhalten haben, steht Ihnen jedes Reiseziel offen.

### Kuriositäten nach Hause schicken

Beauftragen Sie Ripley, dem Beamten mitzuteilen, daß er gerne ein Paket nach New York senden würde. Ein Menü mit allen Kuriositäten, die Sie gesammelt haben, wird rechts unten im Bild erscheinen. Wählen Sie jenen Gegenstand aus, den Sie zu Feng Li schicken möchten. Beim nächsten Besuch in New York finden Sie diesen Gegenstand als Ausstellungsstück im Odditorium!

### Örtliche Währung

Wählen Sie: "Ich möchte gerne ...(DM, Yen etc.) kaufen." Egal, wie katastrophal Ripleys finanzielle Situation zu Hause aussieht - er hat immer genug Geld in der Tasche, um über die Runden zu kommen

**Geld abheben.**

Ripley kann Geld von seinem Konto abheben. Solange sein Odditorium jedoch nicht mit neuen Raritäten überfüllt ist, wird er in jedem Fall genug Bares bei sich haben müssen.

Sehen Sie sich gut in jedem der Posh-Express-Büros um, und sprechen Sie mit den Beamten. Sie könnten sogar hier auf Dinge stoßen, die Ripley bei seiner Suche helfen könnten.

## IM FALLE EINES FALLES

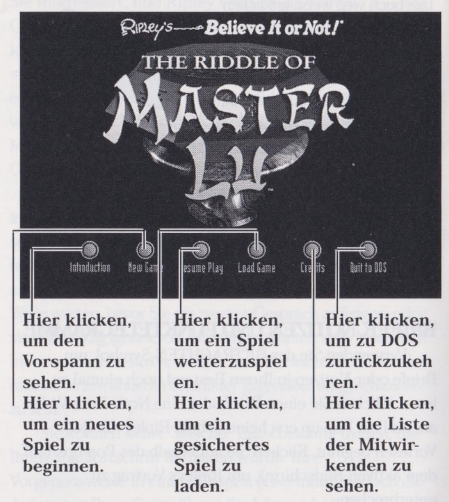
Sollten Sie eine Handlung ausführen, die Ripley das Leben kostet, machen Sie sich keine Sorgen. Das Spiel besitzt ein Feature zur "automatischen Wiederbelebung". Es wird Sie in den Moment vor dem fatalen Mausklick zurückversetzen. Dennoch empfehlen wir Ihnen unbedingt, den Spielstand regelmäßig abzuspeichern. (Geben Sie darauf besonders acht, bevor Sie das Laboratorium des Barons auf Schloß Pik-As betreten. Es handelt sich hierbei um eine Denkaufgabe für Spezialisten - Sie können das Laboratorium nicht verlassen, bevor Sie diese nicht gelöst haben.)

## HAUPTMENÜ

Wenn Sie "MASTER LU" zum ersten Mal spielen, sehen Sie den Vorspann und gelangen anschließend direkt weiter zum eigentlichen Spiel. Beim zweiten (und jedem darauffolgenden) Mal beginnen Sie im Hauptmenü.

**Vorspann**: Hier sehen Sie den einleitenden Filmvorspann. Indem Sie eine Maustaste drücken, spulen Sie im Schnelldurchlauf zum Ende der Einführung.

**Neues Spiel**: Spielstart von Beginn an, der Vorspann wird übersprungen.




**Weiterspielen**: Sie führen das Spiel an dem Punkt fort, an dem Sie es zuletzt unterbochen haben.

**Spiel laden**: Ruft ein Dialogfeld mit einer Liste aller von Ihnen gesicherten Spiele auf. Wählen Sie eine Spalte aus und klicken Sie 'Laden' an, drücken Sie die ENTER-Taste oder doppelklicken Sie auf die ausgewählte Spalte.

**Mitwirkende:** Zeigt die Liste der Mitwirkenden dieses Spiels an.

**Zurück zu DOS**: Sie kehren zurück zu DOS. Das Spiel wird automatisch in einer Datei abgespeichert, die geladen wird, wenn Sie 'Weiterspielen' im Haupt-Menü wählen. Sie können ebenso zu DOS zurückkehren, indem Sie die

Tastenkombinationen ALT-Q, ALT-X, STRG-Q oder STRG-X verwenden, jedoch besteht bei dieser Methode das Risiko, daß die Weiterspielfunktion fehlerhaft ausgeführt wird.

## SPIELMENÜ

Während des Spiels können Sie jederzeit das Zeigefingersymbol rechts unten auf dem Bildschirm anklicken oder die ESC-Taste drücken, um das Spielmenü zu öffnen.
Die Menüauswahl ist folgende:

**Hauptmenü:** Sie kehren ins weiter ob en beschriebene Hauptmenü zurück.

**Optionsmenü:** Sie erhalten ein Menü, in dem Sie die Lautstärke des Tons einstellen und das Scrolling ein- oder ausschalten können.

**Weiterspielen:** Sie führen das Spiel an dem Punkt fort, an dem Sie es zuletzt unterbrochen haben. Sie können auch die ESC- oder ENTER-Taste drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen.

**Spiel sichern:** Sie erhalten ein Dialogfeld, das Ihnen die Möglichkeit gibt, einen Spielstand zu benennen und abzuspeichern. Dieses Dialogfeld ist auch direkt vom Spiel aus mit der F2-Taste zu öffnen. Klicken Sie eine Spalte an, und geben Sie eine beliebige Kombination von Buchstaben, Zahlen und Leerstellen ein. Rechts neben der Spielbezeichnung sehen Sie eine Abbildung der soeben von Ihnen verlassenen Spielszene. Diese Abbildung wird zusammen mit der Spielbezeichnung gesichert, so daß Sie ohne Probleme erkennen können, an welchem Punkt Sie das Spiel abgespeichert haben. Falls Sie eine bereits ausgefüllte Spalte wählen, wird das in dieser Spalte gesicherte Spiel gelöscht. Um eine alte Spielbezeichnung zu löschen, drücken Sie entweder die ENTFERNEN- oder Backspace-Taste. Der Speichervorgang wird bestätigt, indem Sie die Schaltfläche SPIEL SICHERN anklicken oder die ENTER-Taste drücken. Falls Sie den Speichervorgang rückgängig machen wollen, klicken Sie die Schaltfläche ZURÜCK an oder drücken die ESC-Taste. Sie können bis zu 99 Spielstände abspeichern.

**Spiel laden:** Sie erhalten ein Dialogfeld mit einer Liste der gesicherten Spielstände. Dieses Dialogfeld ist ebenfalls direkt vom Spiel aus, mit der F3-Taste, zu öffnen. Wenn Sie mit der Maus an einer aktiven Spalte vorbeifahren, sehen Sie an der rechten Seite des Dialogfelds eine Miniaturabbildung der Spielsituation, in der Sie abgespeichert haben. Um ein Spiel auszuwählen, klicken Sie eine Spielbezeichnung Ihrer Wahl an und klicken anschließend auf die Schaltfläche SPIEL LADEN, drücken Sie die ENTER-Taste oder doppelklicken Sie auf die ausgewählte Spalte. (Sollten keine gesicherten Spiele vorhanden sein, ist die Schaltfläche SPIEL

LADEN nicht aktiv.) Um das Laden eines Spiels rückgängig zu machen, klicken Sie ZURÜCK an oder drücken sie die ESC-Taste.
BITTE BEACHTEN: Sollten Sie ein neues Spiel laden, ohne das aktuelle Spiel gesichert zu haben, wird das aktuelle Spiel nicht abgespeichert.

**Rückkehr zu DOS:** Sie kehren zurück zu DOS. Das Spiel wird automatisch in einer Datei gesichert, die geladen wird, wenn Sie 'Weiterspielen' im Hauptmenü wählen. Sie können ebenso zu DOS zurückkehren, indem Sie die Tastenkombinationen ALT-Q, ALT-X, STRG-Q oder STRG-X verwenden. Jedoch besteht bei dieser Methode das Risiko, daß die Weiterspielfunktion fehlerhaft ausgeführt wird. Sollten Sie das Spiel mit einer der oben angegebenen Tastenkombinationen beenden und es später wieder aufnehmen wollen, achten Sie darauf, daß Sie das Spiel zu einem Zeitpunkt beenden, zu dem das Menüsystem normalerweise verfügbar wäre. Sollten Sie das Abenteuer beispielsweise während eines aktiven Dialogs, der durch einen Uhrencursor gekennzeichnet ist, unterbrechen, wird das Spiel nicht gesichert.

**OPTIONSMENÜ**

**Lautstärke Digitalsound:** Sie können die Lautstärke von Stimmen, Geräuscheffekten und digitaler Musik regeln, indem Sie mit der Maus den Schieber bewegen.

**Lautstärke MIDI-Sound:** Die Lautstärke der MIDI-Musik läßt sich regeln, indem Sie mit der Maus den Schieber bewegen.

**Scrolling (Ein/Aus):** Einige Spielszenen sind breiter als der Bildschirm. Die Kamera folgt Ripleys Bewegungen in der Szenerie. Ist das Scrolling eingeschaltet, bewegt sich die Szene gemäß Ripleys Bewegungen. Ist es ausgeschaltet, "springt" die Kamera einfach in eine neue Position. Mit Hilfe der Schaltfläche können Sie zwischen ein- und ausgeschaltetem Scrolling wählen.

**Spielmenü:** Rückkehr zum oben beschriebenen Spielmenü. Sie können auch mit den Tasten ESC oder ENTER zum Spielmenü zurückkehren.



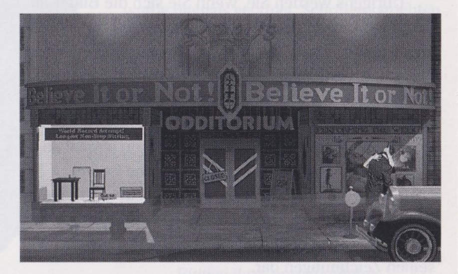
# DICHTUNG UND WAHRHEIT IN "DAS RÄTSEL DES MASTER LU"

Robert Ripley war sehr stolz auf die Tatsache, daß keine seiner unglaublichen Behauptungen, die er mit Hilfe seiner Zeichnungen aufstellte, jemals widerlegt werden konnte. Wir meinen es seinem Andenken schuldig zu sein, innerhalb unserer Geschichte die reinen Erfindungen von den Tatsachen zu trennen. Zwar werden wir im folgenden keine Lösungen zu irgendeinem der Rätsel geben, dennoch könnten Sie es vorziehen, nicht weiterzulesen, bevor Sie das Spiel nicht gespielt haben.

Zunächst sind alle Charaktere entweder frei erfunden oder, wie unser Ripley, durch geschichtliche Persönlichkeiten inspiriert. Die Figur der Mei Chen bot sich wegen Robert Ripleys Vorliebe für Chinesinnen an. Feng Li, der Kerzenmann, basiert auf einer authentischen Entdeckung Ripleys, sein echtes Vorbild jedoch arbeitete niemals im Odditorium.

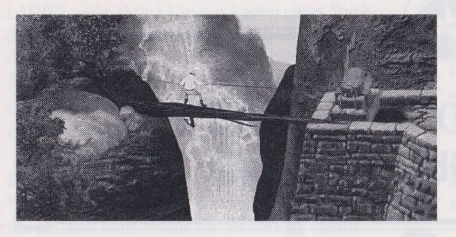
Der größte Teil der Kuriositäten in der Geschichte basiert auf Believe It or Not!-Zeichnungen, einige entstanden jedoch nach Ripleys Zeit.

Das New Yorker Odditorium wurde eigentlich erst einige Jahre nach jener Zeit, in der unsere Geschichte spielt, gegründet. Irgendwann stellte das Odditorium




einen Mann aus, der den Rekord für das Schaukeln in einem festen Stuhl aufstellte.

Die Ausstellungsstücke in unserem Odditorium sind zum größten Teil eher durch Ripley inspiriert, als daß es die echten wären. Wir mußten ein wenig darüber schmunzeln, daß Ripley nicht imstande war, interessantere Gegenstände zu sammeln als beispielsweise eine ausgestopfte Kuh, auf deren Fell die Karte von Irland zu sehen ist, oder ein riesengroßes Streichholz, das aus ganz vielen Zahnstochern besteht.



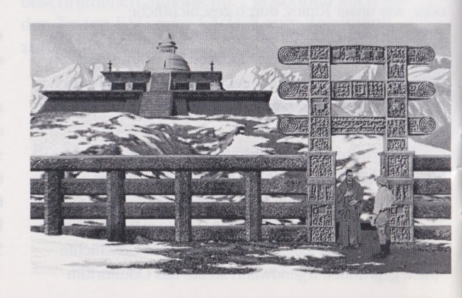
Übrigens werden Sie, wenn Sie sich die Bilder an der Wand unseres Odditoriums anschauen, zu allererst einige echte Ripley-Zeichnungen finden. Im Verlauf des Spiels wird Ripley neue Zeichnungen zurücksenden. Einige sind authentisch, andere basieren auf seinen neuen Abenteuern. Schauen Sie sich die Werke also ruhig dann und wann einmal an.

Unsere prä-Inka-Stadt Mocha Moche ist frei erfunden und dennoch ein geheimnisvoller Ort jener Art, wie Ripley ihn liebte. Er reiste viel durch Südamerika und stellte einige der antiken Ruinen in seinen Zeichnungen dar.

Das Schloß des Barons mit seinem Pik-As-Thema wurde durch ein gleichartiges Haus in England inspiriert, das zu Ehren des Kreuz-As erbaut wurde. Der 'frühzeitige Begräbnis-Alarm' wurde durch ähnliche Vorrichtungen angeregt, die in Ripleys Archiven dokumentiert sind. Auch der unter einem Fluch stehende Romanow-Smaragd ist in einer der Zeichnungen zu finden. Mikroskopische Mitteilungen waren außerdem Teil des Ripleyschen Repertoires: Einmal erhielt er einen Brief, der 1.615 Buchstaben enthielt, die auf <u>ein</u> Reiskorn geschrieben waren!

Ripley besuchte die Osterinseln, lange bevor sie zu einem Touristenziel wurden. Es ist unwahrscheinlich, daß er irgend etwas über die geheimnisvolle, auf einigen Holztafeln erhaltene Schrift wußte, die man dort in Höhlen fand. Um sie in unserer Geschichte zu verarbeiten, machten wir diese Schrift erheblich älter, als sie eigentlich sein soll. Tatsächlich waren die Osterinseln wahrscheinlich erst viele Jahrhunderte nach der Zeit des Master Lu bewohnt.

In den 30er Jahren war die heutige indische Provinz Sikkim ein selbständiges Königreich. Wir wählten Sikkim als einen der Schauplätze wegen seiner einzigartigen Mischung aus hinduistischen und tibetanisch-buddhistischen Kulturen. Gebetsmühlen sind Gegenstand verschiedener Ripley-Zeichnungen, und er hatte sogar eine Gebetsmühle an Bord seiner Lieblingsdschunke, der *Mon Lei.* Der Tempel des Versteckten Weges wiederum ist frei erfunden. Andernfalls hätten die meisten der Spieler hier bei Sanctuary Woods schon eine oder zwei Pilgerfahrten dorthin gemacht..



Der Korb mit abgehackten Köpfen zur Abschreckung von Dieben in Peking (in jener Zeit, in der unsere Geschichte spielt, bekannt als Peiping) ist einer Zeichnung Ripleys von 1927 entnommen. Der Originalkorb enthielt die Köpfe von Rasern.

Die Halle der Klassiker, in der die großen Werke der chinesischen Literatur in Steintafeln gemeißelt sind, ist authentisch. Ripleys Zeichnung zu diesem Thema unterstellt, daß die Tafeln es den Klassikern möglich gemacht haben, die große Büchervernichtung des Ersten Kaisers zu überstehen. Andere Quellen jedoch konstatieren, daß die Tafeln erst zu einem späteren Zeitpunkt aufgestellt wurden, um eine Wiederholung dieser Katastrophe zu vermeiden.

Soweit wir wissen, stellte Master Lu keine Tafel auf. Die Figur dieses uralten Weisen gründet auf eine historische Persönlichkeit, die tatsächlich auf Befehl Chin Shih Huang-dis im Ausland reiste, um das Elixier des Lebens zu suchen. Lu beriet den Kaiser in vielen Dingen und könnte einiges mit der Gestaltung des fabelhaften kaiserlichen Grabes zu tun haben.

Ripley scheint nichts über das Grab gewußt zu haben. Wenn den spärlichen historischen Quellen geglaubt werden darf, ist es aber eine der großartigsten “Unglaublichkeiten“ aller Zeiten. Der riesige Grabhügel, bekannt als Mount Li, wurde niemals geöffnet. Schriften berichten jedoch, daß die Eingänge mit Armbrüsten präpariert seien und beschreiben das Innere des Grabes weitgehend so, wie wir es abgebildet haben. Die Tausendschaften von Soldaten aus Ton, die den Grabhügel bewachen, wurden erst 1974 entdeckt. Wir nahmen uns die Freiheit, den Schaden der chaotischen Jahre nach dem Tod des Kaisers zu ignorieren, als die außergewöhnliche Armee ihrer Waffen beraubt und unter den Ruinen ihres ausgebrannten Quartiers begraben wurde.

Und zum Schluß: Das große Siegel Chin Shih Huang-dis wurde dem Kaiser tatsächlich nicht mit ins Grab gegeben, sondern während der ganzen Han-Dynastie von einem Regenten an den nächsten weitergegeben, bis es endgültig verschwand.



# ROBERT L. RIPLEY
# DER MANN UND SEIN WERK

Der Mann, dessen Name zum Synonym für das Unglaubliche wurde, erblickte am 26. Dezember 1893 als LeRoy Ripley (den Namen Robert fügte er später selbst hinzu) als Sohn einer armen Familie in Santa Rosa, Kalifornien, das Licht der Welt. Als Kind hatte er zwei große Hobbys: Sport und Zeichnen. Als eigentlich sehr guter Sportler hätte Ripley eine Baseballkarriere machen können, wurde aber in die Lage versetzt, seine verschiedenen Interessen miteinander zu kombinieren: Mit Hilfe eines Freundes der Familie bekam er eine Anstellung als Sportillustrator beim San Francisco Bulletin. Er wechselte zum Chronicle, und als ihm dort wegen seiner Bitte um Gehaltserhöhung gekündigt wurde, steuerte er Richtung Osten und landete beim New York Globe.

Von 1913 bis 1918 produzierte Ripley tagtäglich eine Sportillustration für den Globe. Sein schwungvoller Stil paßte sehr gut zum Thema, so daß er gut dafür bezahlt wurde - mit ungefähr 100 Dollar in der Woche besaß er genug Geld, um seine verwitwete Mutter zu unterstützen und außerdem ein reges Junggesellenleben in der Großstadt zu führen. Trotz seiner vorstehenden Zähne und natürlichen Schüchternheit war Ripley ein Frauenheld. Die Eile, die er an den Tag legte, um sein Büro zu verlassen und ein Showgirl zu treffen, führte zu seiner ersten Believe It or Not!-Zeichnung.

Gemäß einer häufig erzählten Geschichte - ohne diese hätte Ripleys Vita keinen Anspruch auf Vollständigkeit - zerbrach er sich am späten Nachmittag des 18. Dezember 1918 den Kopf über ein Thema für eine neue Zeichnung. Schließlich entschied er sich für eine Collage ungewöhnlicher sportlicher Leistungen - Rückwärts-Springen, Seilspringen, Drei-Bein-Rennen usw. -, die er im Laufe der Zeit gesammelt hatte. Diese 9 Zeichnungen nannte er “Champions und Trottel“. Nach einigen Diskussionen mit dem Herausgeber veränderte er den Titel zu: “Believe It or Not!“, was soviel heißt wie: “Ob Sie's glauben oder nicht!“. Die Zeichnung hatte Erfolg, der Herausgeber wollte mehr, und in kürzester Zeit hatte Ripley seinen ursprünglich sportlichen Themenbereich um eine tägliche Sammlung bunt vermischter Kuriositäten erweitert.

1923 machte der Globe Bankrott, und Ripley wechselte zur Post. Seine Zeichnungen wurden bis 1929 in mehreren Zeitungen gleichzeitig veröffentlicht, bis die entscheidenden Worte von William Randolph Hearst, dem

Eigentümer des King Features Syndicates, fielen: "Kriegen Sie Ripley!" Sie bekamen Ripley, und der hatte es nun geschafft. Seine Zeichnungen wurden schließlich in über 300 Zeitungen mit einer Leserschaft von 80 Millionen Menschen veröffentlicht, und Ripleys Einnahmen stiegen auf schwindelerregende 500 000 $ pro Jahr - und das während der großen Weltwirtschaftskrise, in welcher der Dollar ein Vielfaches seines heutigen Wertes zählte.

1933 versammelte Ripley auf Vorschlag eines Förderers namens C.C. Pyle im Rahmen der Ausstellung "Jahrhunderte des Fortschritts" in Chicago eine Kollektion ungewöhnlicher Persönlichkeiten und Gegenstände in seinem ersten "Odditorium". Für ein Eintrittsgeld in Höhe von 40 Cent (25 Cent für Kinder) zog dieses Kuriositätenkabinett die Kundschaft in Scharen an, und Ripley prahlte damit, daß täglich rund hundert Menschen beim Anblick z.B. der Abbildung eines Mannes, der sich Nägel in die Nebenhöhlen bohrt, ohnmächtig wurden. In acht Monaten brachte die Ausstellung mehr als eine Million Dollar ein, und der Erfolg veranlaßte Ripley, ähnliche "Odditoriums" in Dallas, San Francisco und San Diego zu eröffnen.

Inmitten dieses Showgeschäfts fand Ripley die Zeit, einer der berühmtesten Globetrotter aller Zeiten zu werden und erntete damit den Beinamen "Marco Polo der Moderne". Er bereiste beinahe alle Erdteile - durch einen kleinen Schwindel war er in der Lage zu behaupten, 201 Länder bereist zu haben. Der Ort, an den er jedoch immer wieder zurückkehrte, war China. Ripley war von chinesischer Geschichte, chinesischen Bräuchen, chinesischer Küche und chinesischen Frauen gefangengenommen. Er richtete sein Haus chinesisch ein, trug von Zeit zu Zeit chinesische Kleidung und unterschrieb mit "Rip Li". Außerdem besaß er die einzig authentische chinesische Dschunke der westlichen Welt, ein gut 16 Meter langes Fischerboot vom Futschau-Fluß: die Mon Lei.

Auf seinen Reisen sammelte Ripley Kuriositäten, und seine Sammlungen fanden nicht nur in den "Odditoriums" ihren Platz, sondern auch in seinen Häusern oder Wohnungen: seinem großen Haus im nördlichen Teil des Staates New York, das er Bion nannte (ein Akronym von "Believe It or Not!"), seinem großzügigen Apartment in New York City sowie seinem Besitz bei Lake Worth in Florida, den er sich in den letzten Jahren seines Lebens zulegte.

Ripley sammelte auch Post. Er warb aktiv um Material für seine Zeichnungen, und es erreichte ihn lastwagenweise: über eine Million Briefe pro Jahr. "Wieder etwas für Ripley" wurde ein geflügeltes Wort für jede sonderbare Begebenheit

oder außergewöhnliche Leistung. Wenn die Cousine ihre Stirn mit der Zunge erreichen konnte oder der Großvater sich 40 Jahre rasiert hatte, ohne dabei auch nur einen Tag zu vergessen - das war "wieder etwas für Ripley". Die Vielfalt der Zeichnungen ist an sich überraschend. Stammesbräuche, Zufälle, Streichholzpuzzles, natürliche Steinformationen, die an Tiere erinnern, physische Meisterleistungen, die mit dem Ohrläppchen oder dem Augenlid ausgeführt werden, bemerkenswerte Überlebenskämpfe, Schlangenmenschen, optische Täuschungen, Vorhersagen, die sich erfüllten, Grausamkeiten von Herrschern, ausgefallene Namen - alles Nicht-Alltägliche war Wasser auf Ripleys Mühlen.

Die Zeichnungen und Ausstellungsstücke zeigten zu einem Großteil deformierte Tiere und äußerst gelenkige Menschen, jedoch verbot Ripley seinem Personal, jemals das Wort "Mißgeburt" in bezug auf eine seiner Kuriositäten in den Mund zu nehmen. Die absolute Vermeidung dieses Begriffs war teilweise geboten, um Ripleys Image aufzuwerten - es war die Blütezeit der karnevalistischen Attraktionen mit ihren angeblichen Eidechsenmenschen und Leuten, die Hühnern den Kopf abbissen. Tatsächlich aber war ihm das bloß Absonderliche niemals wichtig. Ekel, Horror und morbide Neugier sind nur einzelne Gefühlsstränge, Ripley dagegen erfaßte die ganze Gefühlsbreite.

Obwohl er darauf bestand, daß jede Tatsache, die in seinen Zeichnungen präsentiert wurde, dokumentiert sei, muß berücksichtigt werden, daß ein Teil von Ripleys Material von zweifelhafter Herkunft war. Beispielsweise waren die Quellen einiger seiner historischen Anekdoten halbe Legenden, die von Historikern überhaupt nicht ernst genommen würden. Einige seiner Behauptungen waren schlichtweg nicht verifizierbar - zumindest zu jener Zeit -, wie z.B. jene, daß die Chinesische Mauer vom Mond aus zu sehen sei (sie ist es nicht) oder daß ein Golfball auf einem geraden Abschnitt eines vereisten Flusses zwei Meilen "bergauf" geschlagen werden könne.

Wenn Ripley nicht gerade reiste oder arbeitete, feierte er. Seine großen Häuser waren selten ohne Gäste, und diese gingen niemals hungrig oder durstig nach Hause. Viele seiner Gäste waren junge Frauen. Ripley blieb bis zu seinem Ende ein sehr begehrter Junggeselle, und er machte etwas daraus. Das Leben auf großem Fuße forderte seinen Tribut. In den letzten Jahren seines Lebens verschlechterte sich Ripleys Gesundheitszustand rapide, und er litt unter Gedächtnislücken. 1949, mit 55 Jahren, kam er in ein New Yorker Krankenhaus und starb sofort an einem Herzanfall. Sein Leichnam wurde nach Santa Rosa zurückgebracht, wo er gebührend auf dem Old-Fellows-Friedhof bestattet wurde.

Tagtäglich und über 30 Jahre lang brachte Robert L. Ripley die Gemüter in Wallung und erregte das Staunen von Millionen. Sein Vermächtnis bleibt selbst in der abgestumpften heutigen Zeit bestehen, da Feuerlaufen zu einem Hobby für Spießer geworden ist und Männer mit Ohrringen keine Besonderheit mehr sind. Die Ripley-Organisation setzt die Veröffentlichung von "Believe It or Not!"-Zeichnungen mit Originalmaterial fort. Kompendien dieser neuen und alten Zeichnungen erscheinen immer noch regelmäßig, und "Believe It or Not!"-Museen ziehen in vielen Städten überall auf der Welt Massen an. Jetzt ist Robert Ripley wieder auf Reisen - in einem Medium, das sogar er sich nicht hätte träumen lassen: dem Personal Computer. Wir glauben, er wäre verblüfft.



# MITWIRKENDE

**EINE PRODUKTION DES WOODWORKS-STUDIOS**

**Entwurf von**
Lee Sheldon und François Robillard

**Geschichte von**
Lee Sheldon

**Künstlerische Leitung**
Mike Gibson

**Background Designer**
Richard Hescox

**Spielprogrammierer**
Paul Lahaise

**Systemprogrammierer**
Nick Porcino

**Originalmusik**
Darren McGrath

**Soundgestaltung**
Darren McGrath

**Ursprüngliche Idee**
Peter Donelly

**Produktionsleitung**
François Robillard

**Hintergrundgrafiken**
Brent Arnst, Richard Hescox und Calvin Jones

**3D-Modellierung**
David Henry, Andrew James, Jeff Kuipers, Matthew Manuel und Calvin Jones

**Zusätzliche Hintergrundgrafiken**
Calvin Jones

**Animationsgestaltung**
Mike Gibson und Stephen McMallum

**Animationen**
Brent Arnst, Garth Buzzard, Jim Bridle, Jacob Dewey, Scott Douglas, Mike Gibson, Andrew James, Cindy Johnson, Jeff Kuipers, Stephen McCallum und Gary Scott

**3D-Animationen**
David Henry, Andrew James und Jeff Kember

**Zusätzliche Grafik**
Adrie Van Viersen und Mark Ferrari

**Spezialeffekte**
David Henry

**Benutzeroberfläche und Detailgrafik**
Calvin Jones

**Programmierung**
Taranjet S. Athwai, Pardeep S. Athwai, Peter Costin, Michael Ellis, Paul Lahaise, Matthew Manuel, David Thomas, Tinman und Raymond Yee

**Demo-Programmierung**
Paul Lahaise

**Systemgestaltung**
Nick Porcino

**Systemprogrammierung**
Michael Ellis, Xi Huang, Andras Kovacs, Paul Lahaise, Nick Porcino und Tinman

**Programmierung der Benutzeroberfläche**
Nick Porcino und Tinman

**Bearbeitungschef**
Karl Johanson

**Besetzung**
Lee Sheldon und Peter Donelly

**Berater für fortgeschrittene Technik**
Matt. Gruson

**Zusätzliche Programmierung**
Robert Aitken, Richard Ferraro, Matt Gruson, Aaron Hilton, Matthew Powell und Peter Taylor

**Videoregie**
Lee Sheldon und Mike Gibson

**Videoproduktion**
Devin Young

**Video-Produktionsassistenz**
Danielle Cooper

**Garderobe**
Rosemary McGrath

**Maske**
Ann Eng

**Frisuren**
Caroline Woolbridge

**Kampfchoreographie**
Martin Hittos

**Requisite**
Garth Buzzard

**Videobearbeitung**
Danielle Cooper, Duncan McCallum und Devin Young

**Besetzungsassistenz**
Danielle Cooper und Ruth Giverin

**Tonregie**
Darren McGrath

**Marketing-Koordination**
B. F. Painter

**Autorenassistenz**
Hope Hickli

**Gestaltungsassistenz**
Peter Taylor

**Zusätzliche Gestaltungselemente**
Peter Donelly, Mike Gibson und Richard Hescox

**Marketing**
Stacey Lamiero Knoles

**Produktberater**
Chris Manuel

**Spielanleitung**
Lee Sheldon und Peter Donelly

**Spielführer**
Hope Hickli

**Illustration Spielführer**
Calvin Jones

**Qualitätskontrolle**
Michael Beninger, Tom Bradford, Chris Capell, Bruce Elder, Kathy Elder, Robert Eryou, Karl Johanson, Darren Kettley, Richard Kocurek, Jeff Kuipers, Kimberlie Manuel, Cam McKeown und Tex Riddell

**DEUTSCHE VERSION**
**Koordination, Marketing, PR**
Anskje Kirschner, CentreGold

**Deutsche Übersetzung**
Eva Hoogh

**Lokalisation & Sprachaufnahmen**
Highlight Sound & Media

**Dialogregie**
M. A. Wiedenfeld

# DIE DARSTELLER

| Rolle | Darsteller |
|---|---|
| Robert Ripley | Phil Banton |
| Mei Chen | Karen Yip |
| Feng Li | Tony Eng |
| Samantha Twelvetrees | Tara Moss |
| Baron von Seltsam | Graham Croft |
| Priester in der Halle der Klassiker | Anthony Towe |
| Kuang | Matthew Landers |
| Shen Guo | Gerald Wong |
| Wolf | Ted Gaskell |
| Emilio Menendez | Robbie Sheffman |
| Butler | Rick Caulfield |
| Alte Frau (Osterinsel) | Hope Hickli |
| Alte Chinesin | Mary Eng |
| Nervtötender Bauer | William Lee |
| New Yorker Posh Express-Angestellter | Jeff Kuipers |
| Peipinger Posh Express-Angestellter | Craig Cameron |
| Danziger Posh-Express-Angestellter | Eric Breker |
| Limas Posh Express-Angestellter | Ernie Foort |
| Sikkims Posh-Express-Angestellter | TeranjeetS.Athwal |
| Wache vor dem Tempel des Verborgenen Weges | Mandeep Grewal |
| Torwache | Yong Feng |
| Ministrant | Lorne Chen |
| Bauer | Danny Cooper |
| Beamter | Eric Coching |
| New Yorker Polizeipräsident | Matthew Manuel |
| 1. Japanischer Soldat | Jason Chen |
| 2. Japanischer Soldat | Eric Lowe |
| New Yorker Taxifahrer | Garth Buzzard |
| Mönche | Pardeep S. Athwal, Taranjeet S. Athwal, Michael Beninger, Allan Cameron, Kathy Elder, Robert Eryou, Mike Gibson, Cindy Johnson, Paul Lahaise, Nick Porcino, Matthew Powell, François Robillard, Lee Sheldon,Peter Taylor und Raymond Yee |

# DIE SPRECHER

| Rolle | Sprecher |
|---|---|
| Robert Ripley | Lutz Mackensy |
| Mei Chen | Gabriele Libbach |
| Feng Li | Peter Weis |
| Samantha Twelvetrees | Marlies Dostal |
| Baron von Seltsam | Thomas Lang |
| Priester in der Halle der Klassiker | Stefan Schlabritz |
| Kuang | Matthias Möbius |
| Shen Guo | Veedee Papiri |
| Wolf | Robert Missler |
| Emilio Menendez | Peter Weis |
| Butler | Stefan Schlabritz |
| Alte Frau (Osterinsel) | Ursula Vogel |
| Nervtötender Bettler | Peter Weis |
| Bauer | Peter Poon |
| New Yorker Posh Express-Angestellter | Stefan Schlabritz |
| Peipinger Posh Express-Angestellter | Joosten Mindrup |
| Danziger Posh Express-Angestellter | Henry Sperling |
| Limas Posh Express-Angestellter | Matthias Möbius |
| Sikkims Posh Express-Angestellter | Veedee Papiri |
| Wache vor dem Tempel des Verborgenen Weges | Stefan Schlabritz |
| Danziger Taxifahrer | Henry Sperling |
| Torwache | Michael Choi |
| Beamter | Robert Missler |
| New Yorker Polizeipräsident | Veedee Papiri |
| Beamter | Robert Missler |
| New Yorker Polizeipräsident | Veedee Papiri |
| Zeppelin-Passagiere | Mike Donovan, Marke Driesschen, Hope Hickley |
| Mönche | D. Schmidt, M. Caldwell, M. Staudt, J. Voss, A. Hemmpel, T. Marx, T. Prigge, J. Kristen, T. Lang, M. Möbius, P. Weis, V. Papiri, R. Missler. |

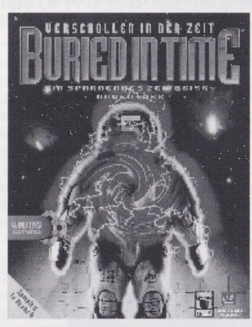


**Besonderen Dank an Bob Whiteman, Norm Deska und Edward Meyer aus der Mannschaft von *Ripley's Believe It or Not!***

**Ganz besonderen Dank an wichtige Andere und den Nachwuchs, die oft ohne ihre Lieben auskommen mußten, damit das Spiel fertiggestellt werden konnte.**

***Haben Sie das geheimnisvolle Rätsel des Master Lu gelöst? Dann bestehen Sie jetzt die anderen spannenden Abenteuer von Sanctuary Woods:***

## *Buried in Time - Verschollen in der Zeit*

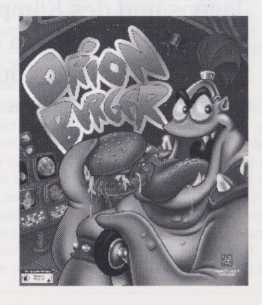


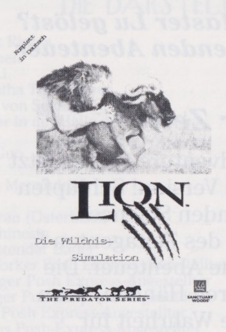

Das spannende Zeitreise-Adventure gibt es jetzt auch als komplett deutsche Version! Schlüpfen Sie in diesem atemberaubenden Science-Fiction-Thriller in die Rolle des Zeitagenten 5 und erleben Sie unglaubliche Abenteuer. Die Zukunft der Erde liegt in Ihren Händen, denn wenn Sie versagen, wird die Wahrheit für immer in der Zeit verschollen bleiben!

„***Spiel des Monats***" - DOS International
Komplett in Deutsch als PC CD-ROM und Mac CD-ROM.

## *Orion Burger*

Hilfe! Die Menschheit ist drauf und dran, auf einem bislang unbekannten Alien-Planeten als Fast Food serviert zu werden! Sie haben es in der Hand! Können Sie die Außerirdischen überzeugen, daß die Menschheit zu intelligent ist, um als intergalaktisches Fleischreservoir angesehen zu werden? Und: Müßten Sie dafür sehr lügen?
Demnächst erhältlich als PC CD-ROM und Mac CD-ROM.






## *Lion*

In dieser tierischen Simulation in freier Wildbahn streifen Sie durch die beutereichen Savannen der Serengeti, um ihrem Ruf als König aller Tiere gerecht zu werden. Es gibt nur zwei Möglichkeiten: Jagen oder gejagt werden!
Komplett in Deutsch als PC CD-ROM. In Englisch auch als Mac CD-ROM.

## *Wolf*

Entdecken Sie den Wolf in sich!
Erlernen Sie in dieser faszinierenden Tier-Simulation die Fähigkeiten des Jagens und des Kämpfens - und versuchen Sie, Ihren eigenen Instinkten zu trauen. Nur so können Sie in der gefährlichen Wildnis überleben!
Als PC CD-ROM.










# SANCTUARY WOODS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ THIS LICENSE CAREFULLY BEFORE USING THE SOFTWARE. BY USING THE SOFTWARE, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, RETURN THE UNUSED SOFTWARE TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT OR CONTACT SANCTUARY WOODS WITHIN FIVE DAYS OF THE DATE OF PURCHASE AND YOUR MONEY WILL BE REFUNDED.

1. License. The software accompanying this License (hereinafter "Software"), regardless of the media on which it is distributed, are licensed to you by Sanctuary Woods Multimedia, Inc. ("SW"). You own the medium on which the Software is recorded, but SW and SW's Licensors retain title to the Software, related documentation and fonts. This License allows you to use the Software and fonts on a single computer and make one copy of the Software and fonts in machine-readable form for backup purposes only. You must reproduce on such copy the SW copyright notice and any other proprietary legends that were on the original copy of
the Software and fonts. You may also transfer all your license rights in the Software and fonts, the backup copy of the Software and fonts, the related documentation and a copy of this License to another party, provided the other party reads and agrees to accept the terms and conditions of this License

2. Restrictions. The Software contains copyrighted material, trade secrets and other proprietary material. In order to protect them, and except as permitted by applicable legislation, you may not decompile, reverse engineer, disassemble or otherwise reduce the Software to a human-perceivable form. You may not modify, network, rent, lend, loan, distribute or create derivative works based upon the Software in whole or in part. You may not electronically transmit the Software from one computer to another or over a network.

3. Termination. This License is effective until terminated. You may terminate this License at any time by destroying the Software, related documentation and fonts and all copies thereof. This License will terminate immediately without notice from SW if you fail to comply with any provision of this License. Upon termination you must destroy the Software, related documentation and fonts and all copies thereof.

4. Export Law Assurance. You agree and certify that neither the Software nor any other technical data received from SW, nor the direct product thereof, will be exported outside the United States except as authorised and as permitted by the laws and regulations of the United States. If the Software has been rightfully obtained by you outside of the United States, you agree that you will not reexport the Software nor any other technical data received from SW, nor the direct product thereof, except as permitted by the laws and regulations of the United States and the laws and regulations of the jurisdiction in which you obtained the Software.

5. Government End Users. If you are acquiring the Software and fonts on behalf of any unit or agency of the United States Government, the following provisions apply. The Government agrees:
   (i) if the Software and fonts are supplied to the Department of Defense (DoD), the Software and fonts are classified as "Commercial Computer Software" and the Government is acquiring only "restricted rights" in the Software, its documentation and fonts as that term is defined in Clause 252.227-7013(c)(1) of the DFARS; and
   (ii) if the Software and fonts are supplied to any unit or agency of the United States Government other than DoD, the Government's rights in the Software, its documentation and fonts will be as defined in Clause 52.227-19(c)(2) of the FAR or, in the case of NASA, in Clause 18-52.227-86(d) of the NASA Supplement to the FAR.

6. Limited Warranty on Media. SW warrants the diskettes and/or compact disc on which the Software and fonts are recorded to be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the receipt. SW's entire liability and your exclusive remedy will be replacement of the diskettes and/or compact disc not meeting SW's limited warranty and which is returned to SW or an SW authorised representative with a copy of the receipt. SW will have

no responsibility to replace a disk/disc damaged by accident, abuse or misapplication. ANY IMPLIED WARRANTIES ON THE DISKETTES AND/OR COMPACT DISC, INCLUDING THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF DELIVERY. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY BY JURISDICTION.

7. Disclaimer of Warranty on Software. You expressly acknowledge and agree that use of the Software and fonts is at your sole risk. The Software, related documentation and fonts are provided "AS IS" and without warranty of any kind and SW and SW's Licensors (for the purposes of provisions 7 and 8, SW and SW's Licensors shall be collectively referred to as "SW") EXPRESSLY DISCLAIM ALL WARRANTIES, EXPRESS AND IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. SW DOES NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL MEET YOUR REQUIREMENTS, OR THAT THE OPERATION OF THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS IN THE SOFTWARE AND THE FONTS WILL BE CORRECTED. THE ENTIRE RISK AS TO THE RESULTS AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS ASSUMED BY YOU. FURTHERMORE, SW DOES NOT WARRANT OR MAKE ANY REPRESENTATIONS REGARDING THE USE OR THE RESULTS OF THE USE OF THE SOFTWARE AND FONTS OR RELATED DOCUMENTATION IN TERMS OF THEIR CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVISE GIVEN BY SW OR AN SW AUTHORISED REPRESENTATIVE SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU (AND NOT SW OR AN SW AUTHORISED REPRESENTATIVE) ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

8. Limitation of Liability. UNDER NO CIRCUMSTANCES INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL SW, OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES OR AGENTS, BE LIABLE TO YOU FOR ANY INCIDENTAL, INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, AND THE LIKE) ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF SW OR AN SW AUTHORISED REPRESENTATIVE HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. IN NO EVENT SHALL SW'S TOTAL LIABILITY TO YOU FOR ALL DAMAGES, LOSSES, AND CAUSES OF ACTION (WHETHER IN CONTRACT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE) OR OTHERWISE) EXCEED THE AMOUNT PAID BY YOU FOR THE SOFTWARE AND FONTS.

9. Controlling Law and Severability. This License shall be governed by and construed in accordance with the laws of the United States and the State of California, as applied to agreements entered into and to be performed entirely within California between Californian residents. If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision of this License or portion thereof, to be unenforceable, that provision of the License shall be enforced to the maximum extent permissible so as to effect the intent of the parties, and the remainder of this License shall continue in full force and effect.

10. Complete Agreement. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the use of the Software, the related documentation and fonts, and supersedes all prior or contemporaneous understandings or agreements, written or oral, regarding such subject matter. No amendment to or modification of this License will be binding unless in writing and signed by a duly authorised representative of SW.

Fragen? Rufen Sie bei U.S. Gold an unter folgender Telefonnummer:
Kundendienst: 0044 121 356 0831

Sie können uns Ihre Kommentare auch an folgende Adresse schicken:
CentreGold
Neuer Pferdmarkt 1
20359 Hamburg

™

SANCTUARY WOODS®